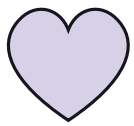
Qu'est-ce qu'un logo ?

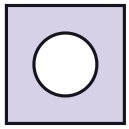
Prénom : _____ Date : _____ Agence n° _____

1 Combien d'axes de symétrie ? Trace-les à la règle, puis écris leur nombre.



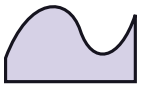
A · Le cœur

axes : _____



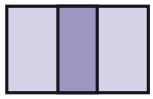
B · Le carré au rond

axes : _____



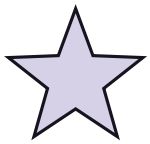
C · La vague

axes : _____



D · Le drapeau

axes : _____



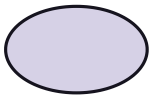
E · L'étoile

axes : _____



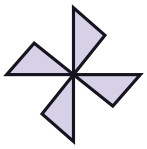
F · La maison

axes : _____



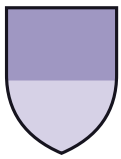
G · Le ballon

axes : _____



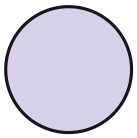
H · Le moulin

axes : _____



I · L'écu coupé

axes : _____



J · Le cercle

axes : _____

Pour vérifier, décalque la figure et plie le calque le long du trait.

2 Relie chaque mot à sa définition.

Logo	●	● Les couleurs d'un blason.
Axe de symétrie	●	● Le petit dessin posé sur le blason : étoile, croix, lion…
Blason	●	● Dessin simple qui représente une marque, un club ou un lieu.
Émaux	●	● Ligne qui partage une figure en deux moitiés qui se superposent.
Meuble	●	● Dessin peint sur le bouclier d'un chevalier pour le reconnaître.

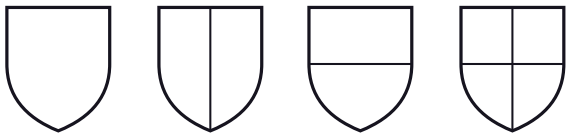
3 Le chasseur d'axes : dessine un logo ou un objet de l'école dans chaque case.

0 axe	1 axe	2 axes	4 axes
C'est : _____	C'est : _____	C'est : _____	C'est : _____

Qu'est-ce qu'un logo ? · suite

4 Le blason de mon agence.

a. Entoure la partition que tu choisis.

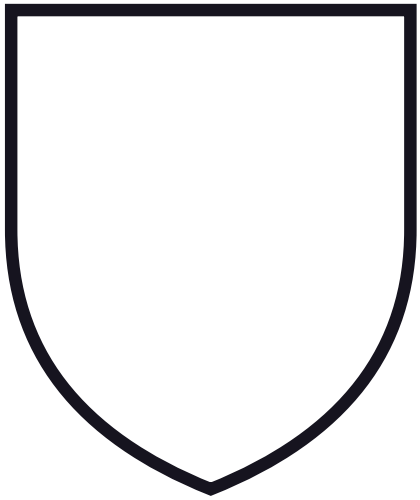


Plein Parti Coupé Écartelé

b. Choisis tes émaux (2 ou 3).

Métaux	or = jaune · argent = blanc
Couleurs	gueules = rouge · azur = bleu · sinople = vert · sable = noir · pourpre = violet

Règle des chevaliers : jamais métal sur métal, jamais couleur sur couleur. Sinon, on ne voit rien de loin !



Mon blason

c. Ajoute un meuble : étoile, croix, besant (rond)… et colorie.

d. Écris la description de ton blason :

Exemple : « D'azur à l'étoile d'or » ou « Parti de gueules et d'argent, à la croix d'or ».

e. Mon blason a _____ axe(s) de symétrie.

Ce que je retiens à coller dans le cahier

Un **logo** est un dessin simple qui permet de reconnaître une marque, un club ou un lieu.

Au Moyen Âge, les chevaliers portaient un **blason** sur leur bouclier pour être reconnus.

Une figure a un **axe de symétrie** quand on peut la plier le long de cet axe et que les deux moitiés se superposent exactement.

Un cœur a 1 axe. Un carré en a 4. Un cercle en a une infinité.

Je vérifie

Je sais dire à quoi sert un logo.	☹ 😐 ☺
Je sais vérifier un axe de symétrie en pliant.	☹ 😐 ☺
J'ai décrit mon blason avec les mots des chevaliers.	☹ 😐 ☺